



# VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

## DIE FÜNFTE JAHRESZEIT

Vorsichtige Schritte, leises Scharren, als die Helden sich in die Tiefe vorwagen.  
Sie nähern sich der Tür zum Hort des finsternen Dungeon Lords.

Die Diebin untersucht die Tür bei flackerndem Fackellicht. Keine Fallen. Sie presst ihr Ohr gegen das morsche Holz.  
Alles ruhig hinter der Tür. Sie dreht sich zum Krieger um und nickt.

Dieser nimmt den Schild hoch und senkt die Schulter. Mit wenigen, schweren Schritten prescht er auf die Tür zu. Die sich gerade öffnet.  
„Jaaa?“, ertönt die verschlafene Stimme eines Dieners. „Kann ich Ihnen behilflich ssein?“

Der Paladin reißt sein Schwert hoch und ruft: „Sterbt, scheußliche Ausgeburt der Finsternis!“

„Die Ausgeburt der Finsternis sind leider auf einer Feierlichkeit“, erwidert der Diener und zieht einen Terminkalender aus der Robe.  
„Wäre Ihnen ein Termin nächsten Donnerstag recht?“

Verwirrt senkt der Paladin sein Schwert. So war das nicht geplant. So funktionieren Abenteuer nicht. Verwirrt schaut er den Krieger an.  
Der Krieger schaut auf die Diebin. Die auf die Bardin.

Die zuckt die Schultern. „Ich hab’ euch doch gleich gesagt, dass wir besser auf den Monsterkarneval gehen sollen.“



Jawoll! Es ist Karneval, die fünfte Jahreszeit! Und die nervigen Helden müssen so lange warten, bevor sie wieder durch unseren Dungeon trampeln dürfen!



Yep. Und während die sich die Beine in den Bauch stehen, kannst Du einen besseren Dungeon bauen, neue Kammern anlegen, neue Monster anheuern und neue Fallen installieren.



Nun ja, auch die Helden sitzen nicht auf ihren Händen. Sie lernen wahrscheinlich neue Zauber und heuern mehr Kumpel an. Vielleicht finden Sie sogar eine Bardin, eine verachtenswerte Kreatur, deren scheußlicher Gesang die Abenteurer zu neuen Heldentaten aufstachelt. Und außerdem ist der altbekannte, krankhaft reinherzige Paladin durch zwei nagelneue, krankhaft reinherzige Paladine ersetzt worden.



Das heißt, dass Du mehr Platz im Gefängnis brauchst – da kommt eine echte Schlacht auf Dich zu. Aber das kriegst Du schon hin. Schließlich gibt es übers Jahr auch noch etliche Sonderangebote, mit denen Du Deinen Dungeon aufpolieren kannst.



Wir sind uns sicher, dass Sie alle neuen Herausforderungen meistern werden.



He, Diener, hast du schon von den Kuschelmonstern gesprochen?



Nö.

Das Ministerium für Verliesangelegenheiten hat sich für die Integration neuer Spezial-Ereigniskarten ausgesprochen, von denen etliche von aufstrebenden Dungeon Lords eingereicht wurden. Wir danken Ihnen für ihre Vorschläge und haben Ihre Namen in dieser Publikation aufgeführt, damit eventuelle Schuldfragen schnell geklärt sind.



# Vorbereitung

## Änderungen auf dem Hauptspielplan

### Stapel für Sonderangebote ↓

Mischen Sie den Stapel der Sonderangebot-Karten und legen Sie ihn verdeckt neben den Hauptspielplan. Während des Spiels ist die oberste Karte stets aufgedeckt, sodass alle Spieler sehen können, welche Möglichkeiten sich nächste Runde bieten.



### Fünf Kampfkarten ↓

Da der Kampf nun 5 Runden dauert, sollten Sie 5 (anstatt 4) Kampfkarten zufällig auswählen.

### Abwurfstapel

### ↓ für Sonderangebote

Lassen Sie Platz für einen Abwurfstapel für verbrauchte Sonderangebote. In der letzten Runde eines jeden Jahres gibt es diese Karten als Preise auf dem Großen Monsterkarneval zu gewinnen!



### Neue Paladine



Scheint so, als hätte der alte Paladin einen besseren Vertrag bekommen. Er hat sich ein Stretch-Streitross zugelegt und tourt nun mit seiner „Bekämpfet das Böhöse!“-Show durch die Lande. Ist auch ein bisschen fett geworden. Die *Abenteurer-Allgemeine* schreibt, dass er nicht vorhat, sich wieder in engen Dungeons rumzutreiben.



Ich hab den Kerl gehasst, aber jetzt vermiss' ich ihn irgendwie. Aber egal, jetzt kann ich ja die neuen Typen hassen.



Jep, diese Reinherzen sind echt wie Unkraut. Einen ausgerupft, und – zack! – schon hast du zwei neue. Jetzt müssen wir uns mit einem Elfen- und einem Zwergen-Paladin rumschlagen, und einer brechreizerregend reinherziger als der andere!



He, kein Grund, so ne Fresse zu ziehen! Mehr Gutmenschen für das Gefängnis.

Die neuen Paladin-Plättchen ersetzen diejenigen aus dem Grundspiel. Lassen Sie die alten Plättchen in der Schachtel (es sei denn, Sie spielen die Drei-Paladin-Variante von Seite 10). Legen Sie die helleren Paladin-Plättchen nebeneinander auf das Paladin-Zelt und dann die dunkleren nebeneinander obendrauf. Die neuen Paladin-Regeln finden Sie im Abschnitt Neue Paladine auf Seite 8.

## Änderungen an der Zeittafel

### Fünfte Jahreszeit

Jedes Jahr hat nun eine fünfte Runde, auch als Karneval oder Partysaison bekannt. Legen Sie die Zeittafel-Erweiterung am rechten Ende der Zeittafel an, so dass die Hintergrund-Illustrationen aneinander passen.

### Ereignisse

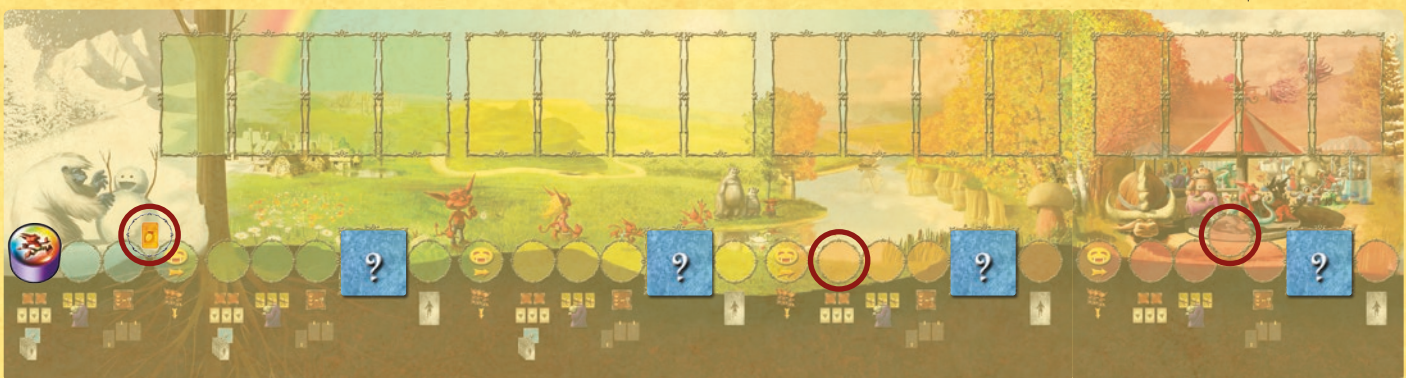
Für das 5-Runden-Jahr benötigen Sie 4 Ereignisplättchen. Lassen Sie die Original-Plättchen in der Schachtel des Grundspiels und nehmen Sie stattdessen die neuen aus dieser Erweiterung. Die neuen Ereignisplättchen sind dieselben wie die alten, nur dass es pro Jahr zwei Spezielle Ereignisse anstatt nur einem gibt.



Und wieso haben wir einen kompletten Satz Ereignisplättchen in die Schachtel gepackt anstatt nur die neuen Ereignisse? Nun ja, nachdem Du sicher schon häufig Dungeon Lords gespielt hast, würden die neuen Plättchen in 'nem alten Stapel sicher auffallen. Und wir wollen ja niemanden zum Schummeln oder ähnlichen Bosheiten auffordern ... hähä.



Hähä. Die Illus passen auch am anderen Ende. Sind wir nicht böhöse?



### ➤ Kuschelmonster-Phase in Runde 1

Die Kuschelmonster-Phase gibt es einmal pro Jahr. Um daran zu erinnern, dass es nach der Produktionsphase an der Zeit ist, sich ein Kuschelmonster zuzulegen, wird hier der Kuschelmonster-Phase-Sticker hingeklebt (siehe Seite 4).

### Neue Rundenphase ↑ in Runde 4

Obwohl Sie hier kein Symbol daran erinnert, müssen Sie jetzt das Ereignisplättchen der nächsten Runde aufdecken und die Helden der nächsten Runde bestimmen, genau wie es in der Phase Neue Runde der Runden 1, 2 und 3 üblich ist.

### ↑ Karneval!

Dieses Feld ist hervorgehoben, damit Sie es nicht vergessen – der Termin des Großen Monsterkarnevals! An diesem Tag haben Ihre Kobolde und Monster (und sogar die Geister) die Gelegenheit, mal richtig einen draufzumachen. Und wer weiß? Vielleicht bringen die Kobolde ja sogar irgendwas mit, was man in kommenden Kämpfen verwenden kann.



## Änderungen am Ferne-Lande-Spielplan

Außer dass die Kartenstapel höher sind, hat sich am Spielplan „Ferne Lande“ nichts geändert. Legen Sie den Plan „Echt Ferne Lande“ neben den „Ferne Lande“-Plan.



Und wenn Du es so drehen kannst, dass die Echt Fernen Lande auch wirklich weiter von den Spielern entfernt sind als die Fernen Lande, hast Du uns glücklich gemacht. Dann haben wir den Namen nämlich richtig gewählt.

### Spezial-Ereignisse und Kampfkarten

Wie üblich werden die Spezial-Ereignisse und die Kampfkarten zufällig ausgewählt. Da es pro Jahr 2 Spezial-Ereignisse und 5 Kampfrunden gibt, sollte der Stapel wie folgt aufgeschichtet sein: 2 Spezial-Ereignisse, 5 Kampfkarten für das zweite Jahr, dann 2 weitere Spezial-Ereignisse.



### Abwurfstapel für Kuschelmonster ↓

Dies ist der Abwurfstapel für die Kuschelmonster, die keiner wollte. Nein, es ist keine kleine Farm. Es sind einfach echt weit entfernte Lande.

### Verbesserte Tunnelplättchen

Hier werden die 5 Verbesserten Tunnelplättchen abgelegt. Sie müssen sich nicht die Mühe machen, sie zu mischen oder verdeckt auszuliegen. Jeder Spieler darf sich die Plättchen anschauen.



### Monster- (und Geister-) Erfahrungsmarker

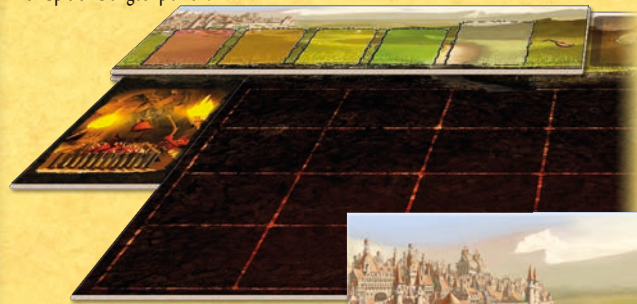
Hier kommen die 3 Monster- (und Geister-)Erfahrungsmarker hin. Sie müssen sich nicht die Mühe machen, sie zu mischen oder verdeckt auszuliegen. Jeder Spieler darf sich die Marker anschauen.

### ↑ Kuschelmonster-Karten

Mischen Sie die Kuschelmonster-Karten und legen Sie sie hier verdeckt ab.

## Änderungen an den Spielerplänen

Falten Sie Ihre Spielerplan-Erweiterung und legen Sie sie wie abgebildet an Ihren Spieler-Dungeonplan an.



### Schritt „Bardin“ ↓

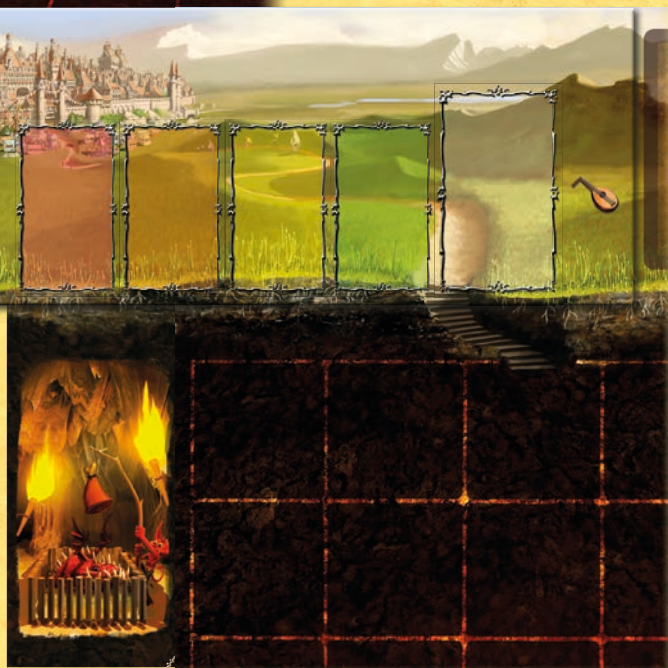
Jede Schlacht-Phase beginnt mit dem Schritt „Bardin“ (noch vor dem Fallen-Schritt). Die Bardinnen der Gruppe haben hier die Möglichkeit, ihre Kameraden aufzumuntern und anzuspornen.

### Platz für vierten Helden →

Jetzt müssen Sie sich mit vier Helden auseinandersetzen – plus dem Paladin, wenn Ihre PR-Abteilung schlecht gearbeitet hat.

### Kuschelmonster-Körbchen →

Hier können Ihre Kuschelmonster (verdeckt) ausruhen. Nachdem Sie die Eigenschaft eines Kuschelmonsters genutzt haben, können Sie es hier offen ablegen und sein süßes Gesicht bewundern.



## Neue Helden, Kammern und Monster

Weil das Jahr eine Jahreszeit länger ist, benötigen Sie natürlich zusätzliche Helden, Kammern und Monster. Mischen Sie diese in die entsprechenden Stapel ein.



Die Bardin ist ein neuer Helden-Typ und wird auf Seite 9 erklärt. Die neuen Monster, Tunnel und Kammern finden Sie im Anhang auf Seite 12.

## Neue Karten

Diese Erweiterung enthält neue Fallen, Kampfkarten und Spezial-Ereignisse. Mischen Sie sie in die entsprechenden Stapel ein – und machen Sie sich auf einige Überraschungen gefasst.



Das Ministerium für Verliesangelegenheiten entschuldigt sich hiermit in aller Form für eventuell fehlende Informationen zu diesen Karten:

- ♦ Der Pressekolobol des Fallenherstellers sagt, dass sie sich nicht dran erinnern können, was sie jetzt genau in die Versandschachteln gepackt haben.
- ♦ Die Magier der Heldenakademie haben jeden Kommentar zu den neuen Zaubern verweigert.
- ♦ Ein uns bekannter Diener hat mehrere Seiten Kommentare zu den Spezial-Ereignissen eingereicht, die versehentlich zusammengeknüllt und in den großen offenen Kamin des Ministeriums geworfen wurden. Dies könnte genauso versehentlich auch dem Diener geschehen, sollte er nochmals entsprechende Kommentare einreichen.

## Mut-Marker

Diese Marker werden direkt neben den Schadensmarkern in der Nähe des Ferne-Lande-Spielplans bereitgelegt.





# Spielablauf

## Die folgenden Erweiterungen sind während der Bau-Zeit des Jahres hinzugekommen:

- ♦ Am Ende der ersten Jahreszeit erhalten die Spieler Kuschelmonster.
- ♦ Das Jahr hat jetzt 5 anstatt 4 Jahreszeiten.
- ♦ Es gibt zweimal pro Jahr Spezial-Ereignisse.
- ♦ In den Runden 2 bis 5 wird einer der Plätze auf dem Hauptspielplan durch ein Sonderangebot ersetzt.
- ♦ In der fünften Jahreszeit gibt es den Großen Monsterkarneval!

## Im Kampf sind folgende Dinge neu oder verändert:

- ♦ Der Kampf dauert 5 anstatt 4 Kampfunden.
- ♦ Jede Phase „Schlacht“ beginnt mit dem Schritt „Bardin“.

## Und die folgenden Neuheiten beeinflussen sowohl den Bau- wie auch den Kampf-Teil des Spiels:

- ♦ Es gibt zwei neue Paladine.
- ♦ Spieler können ein Kuschelmonster für einen einmaligen Effekt einsetzen.

*Die folgenden Abschnitte stellen die Neuerungen im Detail vor.  
Danach finden Sie eine Übersicht, wie die neuen Spiel-Elemente die verschiedenen Phasen des Spiels beeinflussen.*

## Kuschelmonster



Ich nehme an, der Hype um die sogenannten Kuschelmonster ist Ihnen ein Begriff: Jeder Dungeon Lord will eines und es muss ständig herumgezeigt werden. Und wie sie ihnen den Arsch hinterhertragen, entwürdigend, sage ich! Zu meiner Zeit hatten Dungeon Lords noch Stil: Sie waren grausam, kannten keine Vergebung und hatten kein Herz. Und wenn sie jemanden brauchten, dem sie Geheimnisse anvertrauen oder den neuesten bösen Witz erzählen konnten, hatten sie stets uns, ihre loyalen Diener!



Hey, keine Panik! Schau Dir doch die süßen Viecher an! Wer hätte da nicht gerne eines? Soo süß, soo verspielt und soo lecker!

Keine Sorge, der Dämon wird Ihre Kuschelmonster nicht aufessen. Genaugenommen kann er sie gar nicht aufessen (auch nicht auf Ihren ausdrücklichen Befehl hin), weil sie trotz ihres Namens gar keine Monster sind. Aber bevor wir Ihnen erklären, was Kuschelmonster genau sind, lassen Sie uns erst einmal betrachten, wie Sie welche bekommen:

### Kuschelmonster-Phase

Im Grundspiel war die erste Runde des Jahres kürzer, weil die Phasen „Ereignisse“ und „Helden“ noch nicht dabei waren. Stattdessen sind Sie von der Produktionsphase zum Rundenende gesprungen. Das ist nun anders. Sehen Sie den Schneemann auf der Zeittafel? Der hilft Ihnen, sich daran zu erinnern, dass es jetzt zwischen Produktion und dem Zurücknehmen der Befehle eine Kuschelmonster-Phase gibt, in der Sie ein Kuschelmonster erwerben können. Diese Phase gibt es nur in der ersten Runde eines Jeden Jahres.

### Im ersten Jahr

Während des Spielbaus sollten Sie die Kuschelmonster-Karten gemischt und den Stapel dann auf den Echt-Ferne-Lande-Plan gelegt haben. Beginnen Sie die Kuschelmonster-Phase des ersten Jahres damit, dass Sie an jeden Spieler 2 Kuschelmonster-Karten austeilen.

Schauen Sie sich ihre Karten an. Behalten Sie eine davon und geben Sie die andere nach links weiter. (Sie bekommen dafür eine Karte vom Spieler zu Ihrer Rechten.) Von den beiden Karten, die Sie jetzt auf der Hand haben, behalten Sie eine und legen die andere verdeckt auf den Kuschelmonster-abwurfstapel in den Echt Fernen Landen.

Welches Kuschelmonster Sie ausgewählt haben, bleibt so lange Ihr Geheimnis, bis Sie es einsetzen. Halten Sie es so lange verdeckt im Kuschelmonster-Körbchen auf der Erweiterung Ihres Spielplans.

### Im zweiten Jahr

Während der Kuschelmonster-Phase des zweiten Jahres teilen Sie wieder je 2 Kuschelmonster-Karten an jeden Spieler aus. Wenn Sie keine verdeckten Kuschelmonster-Karten mehr haben (weil Sie ihr Kuschelmonster im Lauf des Jahres eingesetzt haben), läuft die Phase für Sie wie im Jahr zuvor: eine auswählen, die andere nach links weitergeben, die von rechts nehmen, ein Kuschelmonster behalten, das andere verdeckt in die Echt Fernen Lande.

Wenn Sie aber noch eine oder mehrere verdeckte Kuschelmonster-Karten haben (es gibt andere Möglichkeiten, an welche zu kommen), dann nehmen Sie diese zusammen mit den 2 ausgeteilten Karten auf die Hand. Von dieser Sammlung wählen Sie eine aus, die Sie nach links weitergeben. (Egal, ob dies eine neue Karte ist oder das Kuschelmonster schon in Ihrem Besitz war.) Sie bekommen eine Karte von rechts. Aus dieser Hand wählen Sie jetzt eine Karte aus, die Sie verdeckt abwerfen; den Rest behalten Sie.

Sie haben jetzt also ein Kuschelmonster mehr als zu Beginn der Phase. Welche Ihrer bisherigen Kuschelmonster dabei sind, bleibt Ihnen überlassen.



Wenn Du Schwierigkeiten hast, Dich an die Kuschelmonster-Phase zu erinnern, mach doch Folgendes: Wenn Du das neue Jahr vorbereitest, nimm zwei Karten pro Mitspieler vom Kuschelmonster-Stapel und lege sie auf die Zeittafel, so dass sie den vierten Platz bedecken. So „kommst Du an den Kuschelmonstern nicht vorbei“.

### Kuschelmonster einsetzen

Die Kuschelmonster-Karte gibt an, wann der Effekt genutzt werden kann. Bei einigen ist das während des Dungeonbaus, bei anderen im Kampf und bei wiederum anderen erst während der Schlusswertung. Um Ihr Kuschelmonster zu nutzen, müssen Sie dies ankündigen und dann entsprechend dem Text verfahren. Ein Kuschelmonster-Effekt kann nur einmal pro Spiel benutzt werden. (Das Golembaby und die Glotzblume haben jedoch Effekte, die wirken, bis alle Kämpfe eines Jahres beendet sind.)



Alles eine Modeerscheinung. Heute zerreißt sich jeder das Maul über das neuste Kuschelmonster des Dungeon Lords, nächste Woche ist es vergessen. Diese Viecher haben einfach keinen bleibenden Wert. Im Gegensatz zu, sagen wir, einem Diener, der unaufdringlich und fleißig seine Arbeit tagein, tagaus erledigt ... Jahrhunderte lang. Und das obwohl niemand, niemals, sie hinter den Ohren krault und „Braver Diener“ sagt.

Wenn der Effekt eines Kuschelmonsters im Kampf eingesetzt wird, zählt dies nicht als im Kampf eingesetztes Monster (oder Geist). Zaubersprüche, die Monster (oder Geister) betreffen, wirken nicht auf Kuschelmonster (auch nicht auf Kleingeist). Priester können niemanden heilen, so lange keine Monster (oder Geister) eingesetzt wurden.

**Ausnahme:** Dies gilt nicht für das Golembaby. Wenn Sie das Golembaby in den Kampf schicken, kann es von Zaubern beeinflusst werden, veranlasst es die Priester zu Heilgebeten und zählt gegen die maximale Monsterzahl (es sei denn, es verschmilzt mit einem großen Golem). Ansonsten ist das Golembaby aber kein Monster im Regelsinne. Es kann nicht an den Dämon verfüttert oder in ein Monsterkatapult geladen werden.

Nachdem Sie den Effekt eines Kuschelmonsters genutzt haben, können Sie es offen im Körbchen liegen lassen und das Bild bewundern. Für den Rest des Spiels hat das Kuschelmonster jedoch keinerlei Auswirkungen mehr.



Ein kaltherziger Dungeon Lord kann ein Gebraucht-kuschelmonster auch einfach ... [Text gekürzt. -MfVA]

### Kuschelmonster und Schlusswertung

Kuschelmonster, die nur während der Schlusswertung eingesetzt werden können, bleiben vorher brav verdeckt im Kuschelmonster-Körbchen. Die Wertung beginnt mit einer großen Schau aller Kuschelmonster, die bislang verdeckt waren.

Beginnen Sie mit denjenigen Kuschelmonstern, deren Wertungseffekte Sie nutzen wollen. Registrieren Sie diese Punkte. Danach zeigen Sie alle anderen, bislang verdeckten Kuschelmonster und kassieren je 1 Punkt pro Viech. (Wenn Sie ein Kuschelmonster mit Wertungseffekt nicht vorher aufgedeckt haben, zählt es jetzt 1 Punkt.) Es gibt keine Punkte für gebrauchte Kuschelmonster. (Heutzutage hat eh jeder eines, und mit Gebraucht-kuschelmonstern können Sie bei der Abschluss-Show keinen Blumentopf gewinnen.)



**Summa summarum:** Du erhältst in der ersten Runde jeden Jahres 1 Kuschelmonster. Jedes Kuschelmonster hat einen einmalig nutzbaren Effekt. Wenn Du das Kuschelmonster nicht nutzt, erhältst Du bei der Wertung dafür 1 Punkt.



# Sonderangebote



Ich mag ja geregelte Tagesabläufe, Du nicht auch? Lass uns diesen Abschnitt überspringen. Ich glaube, wir werden hier beide keinen Spaß haben.



He, ich glaube, du schätzt unsere Spieler falsch ein, Diener. Jeder, der sich eine Erweiterung zulegt, sucht doch nach dem Thrill des Unbekannten.

Sonderangebote werden durch 8 Plättchen dargestellt. Jedes Sonderangebot kann einen der 8 Plätze auf dem Hauptspielplan ersetzen, auf die Sie ihre Diener üblicherweise schicken. Die Angebote sind „besonders“, weil sie jeweils nur einmal pro Spiel zur Verfügung stehen.

## Sonderangebote aufdecken

Sonderangebote sind auf Fünf-Runden-Jahre ausgelegt. Außer in der ersten Runde gibt es jede Runde ein Sonderangebot, von dem die Spieler eine Runde im Voraus erfahren.

### Erste Runde

In der Phase „Neue Runde“ decken Sie die Ereignisse und Helden auf, die in der nächsten Runde anstehen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie auch das oberste Plättchen des Sonderangebote-Stapels aufdecken. Lassen Sie es offen oben auf dem Stapel liegen. Das Angebot wird ebenfalls in der nächsten Runde verfügbar.

### Zweite Runde

In der Phase „Neue Runde“ der zweiten Runde nehmen Sie das offene Plättchen vom Sonderangebot-Stapel und legen es auf den Platz auf dem Hauptspielplan, der das entsprechende Symbol trägt. Die üblichen Aktionen dieses Platzes sind diese Runde also nicht verfügbar. Stattdessen stehen den Spielern die Möglichkeiten des Sonderangebots offen.

Decken Sie das nächste Plättchen des Sonderangebot-Stapels auf, damit die Spieler sehen, was sie nächste Runde erwartet.

### Dritte und vierte Runde

Hier gilt dasselbe wie in der zweiten Runde, außer dass Sie das Sonderangebot der letzten Runde wegräumen, bevor Sie das Plättchen für diese Runde an seinen Platz legen. Pro Runde also nur exakt ein Sonderangebot und dazu die Vorschau auf das Angebot der nächsten Runde.

Abgeworfene Sonderangebote landen auf einem speziellen Abwurfstapel.

### Fünfte Runde

Diese Runde funktioniert wie die vorangegangenen, nur dass Sie kein neues Sonderangebot aufdecken. (Die fünfte Runde ist die letzte.) Das Sonderangebot dieser Runde wird während des Monsterkarnevals entfernt und alle vier Sonderangebote des Jahres werden Lotteriegewinne auf dem Karneval! Nach dem Karneval sollten die vier Plättchen in die Schachtel zurückgelegt werden, damit es keine Verwechslungen mit den Plättchen für das zweite Jahr gibt.

(Mehr zum Monsterkarneval und den Lotteriegewinnen finden Sie im Kapitel Karneval! auf Seite 7.)

## Zweites Jahr

Das zweite Jahr funktioniert wie das erste. Setzen Sie die vier verbliebenen Sonderangebote in den Runden 2, 3, 4 und 5 ein. Jedes kann genau einmal eingesetzt werden.

## Sonderangebote einsetzen

Ein Sonderangebot wird für die laufende Runde Teil des Hauptspielplans. Sie können Ihre Diener dort wie gewohnt hinschicken, indem Sie die Befehlskarte mit dem entsprechenden Symbol spielen und ihren Diener dann auf das Feld mit der niedrigsten, verfügbaren Nummer setzen. Wenn Sie die Aktionen abwickeln, die das Sonderangebot bietet, beginnen Sie mit dem Diener auf dem kürzesten Feld.

## Erntezeit



Die Dörfler in der Umgebung des Dungeons haben es nicht leicht. Wenn Sie ihnen weiter Nahrung abpressen wollen, müssen Sie ihnen bisweilen die Gelegenheit geben, auch welche anzubauen. Wenn Ihr Diener diplomatisch genug ist, wird der Dorfschulze Ihre Kobolde als Erntehelfer einladen. Wenn die Kobolde sich dann in die Arbeit stürzen, werden die Dörfler mit geheuchelter Begeisterung zusehen, denn sie wissen, dass die Kobolde den besten Teil der Ernte für sich beanspruchen: das reifste, weichste Obst mit den dicken, leckeren Würmern darin, die ganzen Kartoffelpflanzen außer den schmutzigen, knolligen Wurzeln. Aber die Dörfler müssen dies alles stoisch erdulden. Wie gesagt, kein einfaches Leben.



Dies ist so ähnlich wie Gold schürfen oder Tunnel graben. Sie erhalten die angegebene Menge Nahrung, wenn Sie einen Kobold pro Nahrung schicken. Sie müssen jedoch einen oder zwei Vorarbeiter-kobolde mitschicken. Bei

III sind die Dörfler so begeistert von der Disziplin Ihrer Kobolde, dass Ihre Bosheit um 1 sinkt. (Das klappt sogar, wenn Sie nur die beiden Vorarbeiter schicken.)

Kobolde, die als Erntehelfer eingesetzt wurden, stehen für keine anderen Aktionen dieser Runde mehr zur Verfügung. Setzen Sie sie oberhalb Ihres Dungeons ab, um zu zeigen, dass sie nicht mehr verfügbar sind.



Hier kann ich Dir leider nicht weiterhelfen. Dieses ganze Konzept, tote Dinge zu essen, ist jenseits meines Verständnisses.

## Maskenball



Der Maskenball der Helden-Akademie ist ein Ereignis, auf das viele gespannt warten. Menschen kommen in Monsterverkleidung. Monster kommen ohne Monsterverkleidung und lassen sich für ihre authentischen Kostüme loben. Und Diener? Wir verkleiden uns als Diener anderer Dungeon Lords. So können wir auch mal Unfug anstellen.



Der erste Diener klaubt die Einnahmen der Wohltätigkeitslotterie. Sie bekommen 1 Gold, alle anderen Spieler bekommen 1 Bosheit.

Der zweite Diener spioniert in den Akademie-Akten. Sie dürfen sich eine Kampfkarte

nach den üblichen Regeln ansehen, aber Sie dürfen sie danach an eine beliebige Stelle zurücklegen. Sie müssen ansagen, was Sie getan haben: „Ich habe mir die vierte Karte angesehen und sie obenauf gelegt.“ oder „Ich habe die zweite Karte angesehen und sie an ihrem Platz gelassen.“ Wenn ein Lehrer Ihren Diener erwischt, wird er denken, er sei von einem anderen Dungeon Lord: Alle anderen Spieler erhalten 1 Bosheit.

Gegen Ende des Balls steigt die Spannung. Alle schauen auf ihre Lotterielose und die Organisatoren des Balls auf die geplünderte Kasse. Zeit für Sie, sich als Retter zu präsentieren: Spendieren Sie 1 Gold und verlieren Sie 1 Bosheit. Die anderen Dungeon Lords werden so finster schauen, dass sie alle 1 Bosheit erhalten. Außerdem dürfen Sie sich eine Kampfkarte ansehen (müssen sie aber wieder dorthin zurücklegen, wo Sie sie hergenommen haben).

Wann immer „alle anderen“ Spieler 1 Bosheit bekommen, dann gilt dies auch für Spieler, die überhaupt keine Diener auf den Ball entsandt haben.



Vorsicht! Irgendwann wird die Akademie mal einen Maskenball haben, auf dem zwei Typen in polierter Vollplatte rumstolzieren.

Denken Sie daran, dass die Aktionen nach der Reihe abgewickelt werden (in diesem Fall I, II, III). Diese Reihenfolge bestimmt unter Umständen, wer welchen Paladin erhält. Die Effekte jeder einzelnen Aktion passieren jedoch gleichzeitig: Das heißt z.B. für das III-Feld, dass ein Bosheitsanzeiger sinkt, während alle anderen gleichzeitig steigen.



Im Zweipersonen-Spiel wird der Bosheitszähler des Nichtspielers nicht von Ereignissen auf dem Maskenball beeinflusst.

## Verbesserte Tunnel



Gelegentlich schließt die Tunnelzulassungsbehörde, weil sie eine Innenrevision durchführt. Während sie zu hat, kann niemand neue Tunnel graben. Andererseits kommt dann auch niemand nachschauen, was an den alten Tunneln verbessert und verändert wurde. Nominell ist das zwar illegal, aber wir kennen da Jemanden in der Behörde.




Quatsch! Die schauen sowieso nie nach. Als ich das letzte Mal während einer dieser „Innenrevisionen“ reinmaterialisiert bin, haben sie alle auf ihren Stühlen gehangen und geschnarcht!





Die Diener führen ihre Aktionen in Reihenfolge aus, beginnend mit dem kürzesten Feld. Die Anordnung hier ist bemerkenswert: zuerst II, dann I, dann III.




Jede Aktion bietet verschiedene Möglichkeiten (durch Schrägstriche getrennt), von denen Sie genau eine auswählen können:

 Setzen Sie 2 Kobolde ein, um ein unerobertes Tunnelplättchen zu verbessern. Legen Sie das normale Plättchen zurück auf den Hauptspielplan und suchen Sie sich eines der fünf Verbesserten Tunnelplättchen aus, das Sie an dessen Stelle legen.

 Setzen Sie 2 Kobolde ein, um einen Tunnel zurückzuerobern. Legen Sie diesen wieder so, dass die dunkle Seite zu sehen ist.

 Setzen Sie 3 Kobolde ein, um eine Kammer zurückzuerobern. Legen Sie diese wieder so, dass die dunkle Seite zu sehen ist.


 Wenn das im ersten Jahr passiert, gibt es wahrscheinlich noch gar nichts zurückzuerobern. Dann ist vermutlich die erstgenannte Option die richtige.

Hier ist die Reihenfolge von besonderer Wichtigkeit, besonders wenn alle ein Verbessertes Tunnelplättchen haben wollen. Der Spieler mit Aktion **II** beginnt und hat die Auswahl zwischen allen 5 Plättchen, der Spieler auf **III** ist der letzte und darf nur nehmen, was die anderen übriggelassen haben. Dafür darf er aber auch gleich 2 Plättchen nehmen, wenn er 4 Kobolde schickt.


Der Spieler auf **III** ist auch der einzige, der sich entscheiden kann, 1 oder 2 Tunnel zurückzuerobern. Es ist nicht möglich, hier zu kombinieren, also z.B. einen Tunnel zurückzuerobern und ein Verbessertes Tunnelplättchen zu nehmen.


Kobolde, die hierhin beauftragt wurden, werden auf das Plättchen gesetzt, um das Sie sich gerade kümmern. Sie stehen für den Rest der Runde nicht zur Verfügung.

Ein Verbesserter Tunnel ist und bleibt ein Tunnel. Er wird besteuert wie ein Tunnel, man kann hier Gold schürfen, er kann durch einen Raum ersetzt werden usw. Zusätzlich hat jeder Verbesserte Tunnel aber noch einen besonderen Effekt, den Sie auf Seite 12 erklärt finden.

 Die Verbesserten Tunnelplättchen liegen in den Echt Fernen Landen. Jeder Spieler kann sie sich jederzeit ansehen. Im ersten Spiel mit dieser Erweiterung lässt Du die Plättchen vielleicht besser weg und erklärst stattdessen, was es mit ihnen auf sich hat, wenn dieses Sonderangebot aufkommt.

## Gold investieren

 Und gelegentlich ist die Bergbaubehörde zu. Kein Problem. Ihr Diener kann Ihnen trotzdem Gold besorgen. Die Menschen haben diese Erfindung namens „Bank“ gemacht. Anstatt irgendwo Gold in der Wildnis zusammenzuklauben, bauen Sie es in einem unterirdischen Gewölbe an. Dort wächst und gedeiht es, bis die Banker es ernten und Sie mehr Gold herausbekommen, als Sie angebaut haben. Gut, die Banker erklären das ein wenig anders ...

 Aber sie wollen nur ihre Geheimnisse für sich behalten. Hier muss man hart bleiben! Sag ihnen, dass Du deutlich mehr Gold willst als Du angelegt hast. Erwähne dabei die rauchenden Überreste eines nahegelegenen Dorfs. Dann wird man Dich auf jeden Fall für einen seriösen Geschäftskunden halten.



Zahlen Sie die angegebene Menge Gold und erhalten Sie entsprechend der Aktionsfelder Gold zurück – allerdings nicht sofort, sondern erst nach der Befehlsausführung. Das heißt, dass Sie das Gold für keine Aktionen in der laufenden Phase – Kobolde einstellen, Fallen kaufen, Monster (oder Geister) anwerben oder Kammern bauen – einsetzen können.

Wenn das im ersten Jahr passiert, gibt es wahrscheinlich noch gar nichts zurückzuerobern. Dann ist vermutlich die erstgenannte Option die richtige.



Ja, aber das ist trotzdem ein extrem fixer Zugriff auf die Rendite. Denk nur daran, irgendwo ein bisschen Gold zu lagern, das Du investieren kannst. Deswegen ist es prima, die Sonderangebote schon eine Runde im Voraus zu sehen.

## Kuschelmonster kaufen



Ich denke, wir haben jetzt genug über Viehzeug geredet. Diese Viecherläden schießen echt wie Pilze aus dem Boden. Aber keine Sorge: Üblicherweise tauchen 2 oder 3 gleichzeitig auf und eine Woche später sind sie pleite.



He, Diener! Hör auf zu jammern und sieh zu, dass du vor Ort noch mal nachsiehst. Zum einen treiben sich da Kobolde rum, die sicher besseres zu tun haben. Zum anderen braucht der Herr sicher auch ein neues Kuschelmonster. Und schau, dass du ein saftiges findest.



Zahlen Sie den angegebenen Preis und nehmen Sie sich die zugeordnete Zahl an Kobolden und Kuschelmonster-Karten. (Aktion **I** ist umsonst; es gibt keinen Kobold, aber 1 Karte.) Ziehen Sie die Kuschelmonster-Karte

verdeckt vom Stapel und legen Sie sie verdeckt ins Kuschelmonster-Körbchen. Die Viecher, die Sie mit diesem Sonderangebot bekommen, unterscheiden sich in Nichts von den Kuschelmonstern, die Sie in der gleichnamigen Phase (siehe Seite 4) bekommen.

## Fallenbau



Und gelegentlich machen auch die Fallenbauer ihre Läden dicht und stellen ihre Sachen auf der FallEx aus. Ein unangenehmer Ort: voll von ausländischen Kobolden, die mit ihrer überlegenen Baukunst angeben, mit Marketing-Fritzen, die einem Flugblätter unter die Nase halten – ja sogar mit Barden, die einfache Werbemelodien singen.




He, auf der FallEx gibt's aber immer wieder echt großartige Angebote. Man kann wirklich sehen, was man bekommt. Und sie bauen es einem sogar ein.




Wenn in der Phase „Neue Runde“ dieses Plättchen den regulären Fallenkauf ersetzt, ziehen Sie 3 Karten vom Fallen-Stapel und legen Sie sie offen in die Mitte. Die Reihenfolge der Aktionen ist **III**, **II**, **I** – wie beim

Anwerben von Monstern oder dem Bau von Kammern. Dies geschieht deswegen, weil die Spieler aus den 3 offengelegten Fallen wählen können.

Bezahlen Sie die Kosten (wenn nötig) und wählen Sie eine der 3 Fallen aus. Bauen Sie sie sofort ein. Legen Sie die Falle vor sich (unterhalb des Kuschelmonster-Körbchens). Wählen Sie ein unerobertes Dungeonplättchen aus und markieren Sie es mit einem Mut-Marker , um anzuzeigen, wo die Falle steht. Sie müssen nun alle nötigen Kosten aufwenden, um die Falle einzusetzen. Wenn Sie die Falle in einer Kammer installieren, müssen Sie 1 Gold zahlen. Wenn Sie die Kosten für die Falle nicht aufbringen können, dürfen Sie sie auch nicht installieren.

Anmerkung: Die Kosten der Falle finden Sie in der linken oberen Ecke des gelben Textfelds der Karte. Wenn Sie z.B. den Kamikaze-Kobold installieren, müssen Sie sofort 1 Kobold abwerfen. (Bis die Falle ausgelöst wird, wartet er in einer kleinen Nische, um dann hervorzuspringen.) Wenn Sie ein Monstertkatapult einsetzen, müssen Sie das entsprechende Monster abwerfen. (Legen Sie es auf die Fallenkarte, damit Sie wissen, ob Sie ein großes oder kleines Monster verschießen. Beim Vergifteten Essen müssen Sie je nach laufendem Jahr 1 oder 2 Nahrung bezahlen. (Sie können es für 1 Nahrung im ersten Jahr installieren, aber durchaus erst im zweiten Jahr nutzen.)

Die Falle geht automatisch los, sobald das erste Mal in diesem Tunnel oder in dieser Kammer gekämpft wird. Sie können nicht auf die Auslösung der Falle verzichten. Sie zählt aber auch nicht gegen das Limit von 1 Falle pro Runde; Sie können also zusätzlich eine reguläre Fallenkarte benutzen. Sie können sich in diesem Fall entscheiden, in welcher Reihenfolge die Fallen Schaden machen sollen. Um den Schaden der zweiten Falle zu reduzieren kann die Gruppe nur noch so viele  verwenden, wie nach der Abwehr der ersten Falle übrig sind. (Wie beim Labyrinth. Und ja, wenn Sie eine Falle im Labyrinth installieren, haben Sie sogar 3 Fallen für diesen Kampf zur Verfügung.)

Die installierte Falle und der Mut-Marker werden abgeworfen, sobald die Falle ausgelöst wird. Sie müssen ebenfalls abgeworfen werden, wenn sich das Dungeonplättchen, auf dem die Falle steht, ändert (wenn z.B. ein Tunnel in eine Kammer oder einen Verbesserten Tunnel umgebaut oder das Plättchen kampflös erobert wird).

## Profi-Monster (oder -Geist) anwerben






Ab und zu treiben sich in der Untertage-Taverne seltsame Gestalten herum: Der Goblin in der Ecke fixiert die Gäste mit prüfendem Söldnerblick. Der Troll lacht, aber nicht auf die nette Art. Und die Hexe ist deutlich ... größer. Da braucht man mehr als ein warmes Essen, um solche Monster zu beeindrucken.



Während der Phase „Neue Runde“ werden wie üblich Monster auf den Plan gelegt. Und wie beim Anwerben von Monstern in der Untertage-Taverne üblich, werden die Aktionen in der Reihenfolge **III**, **II**, **I** abge-

handelt. Jeder Spieler kann unter den verfügbaren Monstern (und Geistern) auswählen. Der Spieler auf **III** darf zuerst auswählen, erhält jedoch 1 Bosheit. (Profi-Monster (und -Geister) werden von grausamen Dungeon Lords magisch angezogen.)

Wenn Sie ein Monster (oder einen Geist) auswählen, nehmen Sie gleichzeitig auch den Erfahrungsmarker, der auf dem entsprechenden Aktionsfeld des Sonderangebots angegeben ist. Jeder Marker erhöht die Kosten des Monsters (oder Geists). Der Aufschlag beträgt:

- ♦  für ein besonders schlaues Monster (oder Geist)
- ♦  für ein besonders grausames Monster (oder Geist)
- ♦  für ein besonders großes Monster (oder Geist).

Diesen Aufschlag müssen Sie zahlen, wenn Sie das Monster (oder den Geist) anwerben, und jedes Mal, wenn Sie regulär seine Kosten aufwenden müssen (namentlich am Zahltag). Es ist, als wäre das Symbol auf dem Erfahrungsmarker auf dem Monster (oder Geister)-Plättchen aufgedruckt. Wenn Sie nicht die vollen Kosten – also inklusive Aufschlag – für das Monster (den Geist) zahlen können, können Sie es nicht anwerben.

Der Erfahrungsmarker bleibt für den Rest des Spiels nun bei diesem Profi-



Monster (oder -Geist). Er ist nicht übertragbar, und wenn das Monster (der Geist) abgeworfen wird, dann auch der Erfahrungsmarker.

Jeder Erfahrungsmarker verleiht denselben Vorteil: Der erste Angriff des Profi-Monsters (oder -Geists) erhält +2 Angriffsstärke. Dies gilt nur für einen Angriff auf einen Helden während aller 5 Runden des Kampfes, auch wenn das Monster Mehrfachangriffe hat.

*Beispiele: Ein Profi-Schleim macht 3 Schaden am vordersten Helden, aber nur 1 Schaden bei allen anderen. Der Angriff der Profi-Hexe unter der Gürtellinie macht 3 Schaden bei einem beliebigen Helden, gefolgt von 1 Schaden auf einen beliebigen Helden. (Ihr offener Angriff ist 6 stark.) Ein Profi-Golem greift in seiner ersten Schlacht mit 6 an, jedoch nur mit 4 in allen anderen Schlachten des Jahres. Wenn Sie die besondere Angriff-und-Rückkehr-Fähigkeit des Vampirs nutzen, richtet sein erster Angriff 4 Schaden an, danach haben Sie nur noch die Wahl zwischen 3er- und 2er-Angriffen.*

Um sich daran zu erinnern, dass Sie den Bonus des Erfahrungsmarkers schon genutzt haben, drehen Sie diesen um (und drehen Sie ihn zum Ende des Kampfes wieder auf die sichtbare Seite). Wenn Sie ein Profi-Monster im ersten Jahr bekommen, können Sie den Erfahrungsmarker im zweiten Jahr ebenfalls (einmal) nutzen. Egal, ob der Erfahrungsmarker offen oder umgedreht ist – die Zusatzkosten müssen Sie trotzdem zahlen.

Während der Schlusswertung zählen Profi-Monster (oder Geister) wie gewöhnliche Monster (oder Geister) oder werden genauso ignoriert.

## Kammern anmieten



Menschen lassen sich keine Gelegenheit entgehen, Geschäfte zu machen. Wenn Sie gedacht haben, die vielen Dungeons hier würden deren Enthusiasmus dämpfen – weit gefehlt! Stattdessen vermieten sie ihre Keller an die Dungeon Lords, und jetzt glaubt jeder aufstrebende Kellermeister, er bräuchte unbedingt eine Niederlassung in der Innenstadt.



Während der Phase „Neue Runde“ werden wie üblich Kammern auf den Plan gelegt. Nur werden diese Kammern nicht in Dungeons verbaut: es sind Mietkammern in der Stadt.

Die Spieler mieten die Kammern in der Reihenfolge wie es das Plättchen nahelegt: III, II, I. Der letzte Diener hat also die erste Wahl, ganz so wie beim regulären Kammerbau.

Wenn alle 3 Felder genutzt werden, hat der Spieler auf III die erste Wahl und muss 1 Gold bezahlen, um eine Kammer zu bekommen. Der Spieler auf II bekommt eine Gratis-Kammer. Das heißt, dass für I eigentlich keine Räume übrig bleiben, aber Spieler I hat eine besondere Auswahl: Wenn der Spieler auf III 1 Gold gezahlt hat, kann der Spieler auf I dieses Gold an sich nehmen anstatt einen Raum zu mieten. (Der zweite Spieler hat diese Möglichkeit nicht.) Wenn niemand 1 Gold für Aktion III bezahlt hat,

kann der Spieler auf I auch nichts zurücknehmen – aber dann ist noch ein Raum frei, den er mieten kann.

Was kann man nun mit den gemieteten Kammern machen?

- Die Kammer wird nicht in den Dungeon, sondern unter Ihr Kuschelmonster-Körbchen neben den Plan gelegt. Die Kammer ersetzt keinen Tunnel und verletzt auch nicht die Baurestriktionen für das erste Jahr.
- Gemietete Kammern zählen während der Ereignis-Phase nicht als Kammern (d.h., sie werden auch nicht als Kammern besteuert).
- Gemietete Produktionskammern** können so benutzt werden als wären sie in Ihrem Dungeon, jedoch **nur einmal pro Runde** (auch während des zweiten Jahrs). Sie benötigen die übliche Anzahl an Kobolden (oder Trollfiguren).
- Gemietete Kampfkammern können **in jeder Schlacht** verwendet werden. Wenn Sie ein Dungeonplättchen für die Schlacht auswählen, können Sie auch immer gemietete Kammern in Betracht ziehen. **Wenn die Kammer erobert wird, zählt sie als erobertes Dungeonplättchen:** Sie verlieren 2 Punkte. Dies zählt bei der Wertung für den Lord des Kampfes, nicht aber bei der Wertung für den Lord der Kammern.
- Gemietete Wertungskammern bringen wie üblich Bonuspunkte.**
- Gemietete Kammern zählen während der Wertung nicht als Kammern.** Sie erhalten also keine 2 Punkte dafür. Sie zahlen auch nicht für die Bestimmung des Lords der Kammern.

## Karneval!



Die fünfte Jahreszeit ist die schönste Zeit des Jahres. Monster (und Geister) zieht es an die Oberfläche, wo sie die ganze Nacht durchfeiern. Und ich habe endlich Ruhe, um mich um den Papierkram zu kümmern.

Am besten ist es, wenn der Herr die Kobolde nach oben schickt. Klar, die legen allerlei seltsames Benehmen an den Tag: überall Löcher, Kammern und Tunnel buddeln oder gar mit Helden tanzen gehen. Aber sie kommen jedes Mal mit irgendetwas zurück: Zuckerwatte, eine alte Münze, ein schöner Ring. Ab und zu schleppen sie sogar einen Verwandten oder einen besoffenen Goblin an.



Die Karneval-Phase gibt es nur in der fünften Runde eines jeden Jahres (also zwei Mal pro Spiel). Sie kommt nach der Befehls- und vor der Produktions-Phase.

Sie können Ihre Kobolde losschicken, damit sie bei der Lotterie einen Gewinn abstauben – wer mehr Kobolde losgeschickt hat, darf zuerst wählen.

Legen Sie die vier Sonderangebote aus, die dieses Jahr benutzt wurden (inklusive derjenigen für Runde fünf). Das Symbol in der linken oberen Ecke zeigt den möglichen Gewinn an.



Beim Dreipersonen-Spiel lassen Sie das Sonderangebot weg, das in Runde 5 genutzt wird. Sie wählen also nur zwischen den ersten drei Plättchen.



Beim Zweipersonen-Spiel lassen Sie die Sonderangebote weg, die in Runde 4 und 5 genutzt werden. Sie wählen also nur zwischen den ersten zwei Plättchen.

eingesetzt wurden, sind nicht verfügbar. Verfügbare Kobolde, die Sie für spätere Aktionen aufsparen wollen, sollten Sie in der anderen Hand unter den Tisch halten. Sie müssen den anderen Spielern nicht sagen, wie viele Kobolde Sie ausschicken, aber Sie müssen ihnen – auf Nachfrage – sagen, wie viele Kobolde Sie zur Verfügung haben.

Alle Spieler decken nun gleichzeitig auf, wie viele Kobolde sie ausgeschiedt haben. Wer die meisten Kobolde geschickt hat, darf als erster seinen Gewinn wählen; die anderen Spieler folgen dann in der Reihenfolge der Anzahl ihrer gesendeten Kobolde. Bei Gleichstand gewinnt der böhere Dungeon Lord. (Seine Kobolde haben die spitzesten Ellenbogen.) Bei Gleichstand auf dem Bösometer entscheidet die Spielreihenfolge (der Startspieler ist der Netteste). Spieler, die keine Kobolde losgeschickt haben, bekommen nichts. Wenn Sie einen oder mehrere Kobolde geschickt haben, können Sie eines der Sonderangebote auswählen, wenn Sie an der Reihe sind. Sie erhalten dann sofort einen Gewinn je nach Symbol in der linken oberen Ecke:



Sie erhalten 1 Nahrung.



Sie verlieren 1 Bosheit.



Graben Sie einen Tunnel (nach den üblichen Regeln, aber ohne einen weiteren Kobold dafür zu benötigen).



Sie erhalten 1 Gold.



Sie erhalten 1 Kobold (der in der Produktionsphase zur Verfügung steht).



Ziehen Sie 1 Fallenkarte.



Zahlen Sie 1 Nahrung, um 1 Monster (oder Geist) vom Abwurfstapel anzuwerben. Zahlen Sie die Kosten des Monsters gemäß den üblichen Regeln. (Und wenn es in dieser Runde auch einen Zahltag gibt, müssen Sie diese Kosten erneut zahlen.)



Zahlen Sie 1 Gold, um 1 Kammer zu bauen (mit Material vom Abwurfstapel und gemäß der üblichen Regeln).

Wenn ein Spieler einen Gewinn gewählt hat, steht dieser für die anderen natürlich nicht mehr zur Verfügung. Sie müssen aber keinen Gewinn auswählen – Monster anzuwerben und Kammern zu bauen kostet schließlich, und wenn Sie nicht die vollen Kosten zahlen können, können Sie diesen „Gewinn“ nicht wählen.

Wenn Ihnen ein Gewinn erlaubt, ein Plättchen vom Abwurfstapel zu nehmen, können Sie unter allen bislang abgeworfenen wählen, egal aus welchem Grund das Plättchen hier liegt. Im zweiten Jahr können Sie sowohl Plättchen aus dem ersten oder aus dem zweiten Jahr wählen. (Im ersten Jahr stehen die Plättchen aus dem zweiten natürlich noch nicht zur Verfügung.)



Die Zusatzkosten, die Du für das Anwerben eines Monsters oder den Bau einer Kammer aufbringen musst, sind dieselben, wie wenn Du dies mit einer III-Aktion erreichen willst. Das ist der Preis für die größere Auswahl.

Alle Kobolde, die auf den Karneval geschickt wurden, sind für den Rest der Runde nicht verfügbar, auch wenn sie keinen Gewinn mit nach Hause genommen haben. Stellen Sie sie derweil auf das Bild der Stadt auf Ihrem Spielerplan.

Nach dem Karneval des ersten Jahres sollten alle 4 Sonderangebote dieses Jahres in die Schachtel zurückgelegt werden, damit es zu keinen Verwechslungen mit den 4 Angeboten des zweiten Jahres kommt.



# Neue Paladine



Jedes Jahr gibt es 2 Paladine, einen Elfen und einen Zwerg. (Es müssen je einer pro Volk sein. Zwei Zwerge passen nicht zusammen in ein Zelt.) Die beiden Paladine haben dieselbe Hintergrundfarbe und dieselbe Komplexität des Ecksymbols. Sie haben sogar dieselben Fähigkeiten. Der einzige Unterschied ist, dass der Zwerg mehr Schaden verkraften kann (wie man vielleicht an der Zeichnung schon erkennt).

## Paladine und das Bösometer

Der erste Spieler, dessen Bosheitsmarke auf dem Paladin-Feld des Bösometers landet oder gar auf einem Feld darüber ...



Sag doch einfach: „Spieler, der das Paladin-Feld erreicht.“ Wir haben nicht ewig Zeit. Na gut, ich schon.

Okay ... Also: Der erste Spieler, der das Paladin-Feld erreicht, bekommt den Elfen-Paladin. So weit wie im Grundspiel. Der Elf geht an der Spitze der Gruppe. Auch wenn der Spieler wieder unter den Paladin-Wert auf dem Bösometer fällt, bleibt der Paladin bei seiner Gruppe, es sei denn, ein weiterer Spieler kommt auf oder über den Paladin-Wert.

Wenn ein zweiter Spieler also das Paladin-Feld erreicht, passiert eines von drei Dingen:

- ♦ Wenn der zweite Spieler nun der einzige auf oder über dem Paladin-Feld ist (weil der Spieler mit dem Elf mittlerweile darunter rangiert), geht der Elf zum zweiten Spieler. (Der Zwerg bleibt im Zelt.)
- ♦ Wenn der Spieler mit dem Elfen-Paladin noch auf oder über dem Paladin-Feld ist, der zweite Spieler aber noch böser (also kein Gleichstand), verlässt der Zwergen-Paladin sein Zelt und geht in den Dungeon des zweiten Spielers. Der Elf bleibt, wo er ist.
- ♦ Wenn der zweite Spieler auf oder unter dem Wert des Spielers mit dem Elfen-Paladin ist, dann geht dieser Paladin an den zweiten Spieler und der Zwerg nimmt den Platz des Elfen ein.



Der Zwerg steht voll darauf, an seinem Ale zu nippen und den Elf anzufeuern, während der das Böse bekämpft. Aber wenn er sieht, dass da mehr Böses ist als ein Elf erledigen kann, steht er seufzend auf, stellt seinen Krug weg, nimmt den Hammer und geht auch hinunter in den Dungeon, um das Böse zu beseitigen.

Ab diesem Moment werden die Paladine jeweils in unterschiedlichen Dungeons sein. Sie kehren niemals ins Zelt zurück. Der Zwergen-Paladin wird beim bösesten Spieler sein, der Elf beim zweit-bösesten.

Wann immer sich die Reihenfolge auf dem Bösometer ändert, kann es sein, dass die Paladine ihren Einsatzort wechseln.

- ♦ Der Zwerg geht zum bösesten Spieler. Wenn der aktuelle Spieler einer von zwei gleich Bösen ist, bleibt er vor Ort. Wenn der aktuelle Spieler hinter zwei anderen, untereinander gleich bösen Spielern liegt, geht der Zwerg zu demjenigen, der den Elf hat. Wenn keiner von diesen den Elf hat, fällt die Entscheidung aufgrund der Spielreihenfolge. (Der Startspieler ist immer der un-böseste.)
- ♦ Der Elf geht zum zweitbösesten Spieler. Eventuelle Gleichstände sind wie zuvor zu lösen, mit folgender Ausnahme.
- ♦ Ausnahme: Wenn der Spieler mit dem Elf und der Spieler mit dem Zwerg gleich böse sind und ein dritter Spieler Sie an Bosheit überholt, geht der Zwerg zum neuen Bösesten und der Elf wechselt auf den bisherigen Platz des Zwerger.
- ♦ Paladine gehen nur zu Spielern, die entweder bereits einen Paladin haben oder die auf oder über dem Paladin-Feld des Bösometers stehen. Ein Spieler, der momentan keinen Paladin hat und unter dem Paladin-Feld steht, kann keinen Paladin bekommen, auch wenn er der böseste oder zweitböseste Spieler wird.
- ♦ Wenn beide Paladine im Spiel sind, achten Sie genau auf die Bosheit ihrer Spieler auf dem Bösometer. Der Spieler mit dem Zwerg ist niemals weniger böse als der Spieler mit dem Elf.



Bäh, das klingt kompliziert. Normalerweise gibt es nur wenige, klare Fälle:

- ♦ Niemand auf oder über dem Paladin-Feld; kein Paladin im Spiel.
- ♦ Ein Spieler auf dem kritischen Wert oder darüber. Der Elf bleibt bis zum Ende des Jahres bei ihm.
- ♦ Ein Spieler hat den Elf. Dann fällt sein Wert unter die Paladin-Schwelle. Ein anderer Spieler kommt darauf oder darüber. Der Elf wechselt zum Neubösen Spieler.
- ♦ Ein Spieler bekommt den Elf, schert sich einen Dreck um seinen Ruf und böst weiter. Dann erreicht ein zweiter Spieler das Paladin-Feld. Der böseere Spieler bekommt den Zwerg, der Elf geht zum Neubösen. Wenn diese Spieler sich in ihrer Bosheit abwechseln, tauschen die Paladine ihre Plätze.
- ♦ Das Kleingedruckte wird nur dann wichtig, wenn beide Paladine im Spiel sind und ein Spieler ohne Paladin das Paladin-Feld erreicht.

Zu Beginn des zweiten Jahres gelten im Prinzip dieselben Regeln (außer dem Spezialfall): Wenn nur ein Spieler auf oder über dem Paladin-Feld ist, erhält er den Elfen. Bei zwei Spielern, auf die das zutrifft, erhält der böseere den Zwerg und der nicht ganz so böse den Elfen. Unentschieden wird mittels des Startspielersmarkers aufgelöst. Zweitjahres-Paladine, die nicht zugeordnet werden müssen, bleiben in ihrem Zelt sitzen und warten auf eine gute Gelegenheit.

## Paladine im Kampf

Der Elfen- und der Zwerger-Paladin kämpfen genauso wie ihr Vorbild aus dem Grundspiel.

Paladine können weiterhin mitten im Kampf die Dungeons wechseln. Wenn sie das tun, behalten Sie alle auf ihnen liegenden Schadensmarker.

Paladine wechseln die Dungeons (also eigentlich: die Spieler) nach den oben stehenden Regeln, mit einer Ausnahme: Wenn Sie einen Paladin eliminieren, wird der andere nicht sofort in ihren Dungeon gerannt kommen. (Auch Paladine können eingeschüchtert werden.) Für den Rest des Kampfes verhält sich der verbleibende Paladin so, als gäbe es ihren Eintrag auf dem Bösometer gar nicht. Er bewegt sich zwischen den Dungeons der anderen Spieler so wie der Paladin des Grundspiels.

Dies gilt nur für Paladine desselben Jahrgangs. Einen Paladin aus dem ersten Jahr einzusacken heißt nicht, dass Ihr Dungeon vor einem des zweiten Jahres sicher wäre.



Zuerst dachten wir, es wäre nett, wenn ein Spieler auch beide Paladine eines Jahres einkerkern könnte. Aber das hat sich zu einem ziemlich Regelmonstrum entwickelt, weswegen wir einen Gang runter geschaltet haben. Die ursprünglich geplanten Regeln für die Ergänzung „Neue Paladine“ finden Sie auf [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com).

## Paladine bei der Schlusswertung

Während der Schlusswertung ist es wichtig, ob Sie einen Zwerg oder Elfen gefangen haben. Es ist dabei egal, um welchen Jahrgang es sich handelt: Erst- und Zweitjahres-Paladine sind jeweils gleich viel wert:

- ♦ Ein Elfen-Paladin im Gefängnis bringt in der Schlusswertung 4 Punkte.
- ♦ Ein Zwerger-Paladin im Gefängnis bringt in der Schlusswertung 6 Punkte.



So ein Zwerg ist ja auch deutlich schwieriger unterzubringen.

## Variante: Drei Paladine

Wenn Sie keinen Paladin allein in der Schachtel sitzen lassen wollen, können Sie auch mit 3 Paladinen spielen.

Wie Sie sicher schon vermutet haben, wird der menschliche Paladin zwischen Elf und Zwerg eingeordnet. Der erste Spieler, der das Paladin-Feld erreicht, bekommt den Elfen. Der menschliche Paladin kommt ins Spiel, sobald 2 Spieler auf oder über dem Paladin-Feld des Bösometers stehen. Und der Zwergen-Paladin bleibt so lange im Zelt, bis drei Spieler gleichzeitig auf oder über dem Paladin-Feld sind. Paladine halten ihre Ordnung ein, sodass der Zwerg stets beim bösesten Spieler bleibt, der menschliche Paladin beim zweit-bösesten und der Elf bei Nummer drei. Im Kampf ignorieren Paladine die Dungeons, in denen ein Kollege des gleichen Jahrgangs schmachtet.

Bei der Schlusswertung ist der Elfen-Paladin 4 Punkte wert, der menschliche Paladin 5 Punkte und der Zwerg 6 Punkte.



# Bardinnen



Das Mädel mit der Klampfe sieht harmlos aus. Sie steht am Rand rum und zupft vor sich hin. Aber pass auf, was der Rest der Bagage tut: Sie schmeißen sich in den Kampf, ignorieren ihre Wunden, spielen den Helden – nur um von der Bardin in einer Ballade untergebracht zu werden.



Bis auf die Paladine. Die haben Exklusivverträge für Balladen und Epen bei den Major Labels. Die ignorieren Amateurmusiker, die sich in Kellern rumtreiben.

## Beim Zuordnen der Helden

Die Bardinnen werden mit den anderen Helden gemischt und können während der Helden-Phase den Spielern zugeteilt werden.

Bardinnen sind das genaue Gegenteil von Krieger: Sie gehen immer ganz hinten. Wenn Sie eine Bardin zugeteilt bekommen, landet sie auf dem hintersten Platz. Wenn Sie später andere Helden bekommen, werden diese vor der Bardin eingeordnet, sodass diese immer hinten bleibt. Wenn Sie eine weitere Bardin bekommen, nimmt diese den letzten Platz ein und schiebt die andere nach vorne.



## Im Kampf

Die Bardin spornt die anderen Abenteuer zu Heldentaten an. Die Barden-Fähigkeit wird im ersten Schritt der Schlacht, also noch vor den Fallen, abgehandelt. Der Barden-Schritt ist auf der Spielerplan-Erweiterung durch eine Laute gekennzeichnet.



## Der Barden-Schritt in Runde 1

Im Barden-Schritt ermutigt die Bardin die anderen Helden. Jede Bardin kann einen Mut-Marker pro Lute-Symbol auf ihrem Heldenplättchen verteilen. Legen Sie den ersten Mut-Marker auf den vordersten Helden, den zweiten auf den nächsten Helden usw.

Bardinnen können keine Paladine ermutigen. Wenn ein Paladin in der Gruppe ist, wird dieser einfach übersprungen und der nächste Held erhält den Marker.



Um die Planung zu erleichtern, kannst Du den Helden ihre Mut-Marker auch schon während der Planungsphase zuteilen.

**Jede Bardin der Gruppe verteilt ihre Mut-Marker unabhängig von ihren Barden-Kolleginnen von vorne nach hinten.** Damit ist es durchaus möglich, dass der vorderste Held mehrere Mut-Marker abbekommt, während der letzte leer ausgeht. Bardinnen können sich auch selbst oder ihren Mit-Barden Mut-Marker zuteilen, wenn ihr Platz in der Reihe dies erlaubt.

## Beispiele:



## Mut-Marker

Mut schützt die Helden vor Schaden. Wenn ein Held – aus welchem Grund auch immer – einen Schadensmarker erhalten soll, entfernen Sie stattdessen einen Mut-Marker. Jeder entfernte Mut-Marker neutralisiert einen Schadensmarker. Wenn also ein Held mit 2 Mut-Markern 3 Schadensmarker bekommt, entfernen Sie die beiden Mut-Marker und legen Sie nur 1 Schadensmarker auf den Helden.

Mut kommt erst dann zum Tragen, wenn dem Helden wirklich Schaden droht. Wenn eine Falle Schaden verursacht, wird die Fähigkeit des Diebes zuerst eingesetzt, und die Mut-Marker können nur den danach verbleibenden Schaden (wenn noch vorhanden) reduzieren.

## Beispiel:



Wenn Sie das Vergiftete Essen einsetzen, versucht diese Falle 5 Schaden zu erzeugen (die Mut-Marker sind keine Lebenspunkte). Der Dieb verhindert davon 2, und 2 weitere werden von den Mut-Markern aufgefangen, sodass der Krieger nur 1 Schadensmarker erhält.



Die Geschichte mit dem Essen kann er dann bei den Damen ausgiebig rumerzählen.

Und was, wenn Sie den Verfluchten Ring einsetzen? Diese Falle versucht jedem Helden 1 Schaden zuzufügen. Der Krieger und der Dieb sind vor der Diebesfertigkeit geschützt. Sie nehmen

0 Schaden und müssen daher auch 0 Mut-Marker verbrauchen. Die beiden hinten stehenden Bardinnen sind allerdings völlig ungeschützt und nehmen jeweils 1 Schaden.

## Ermutigend hält nicht ewig

Der ermutigende Effekt eines guten Bardenliedes hält den größten Teil der Schlacht-Phase über an: vom Fallen-Schritt über Schnelle Zauber, Monster (und Geister), Langsame Zauber bis hin zum Heilungs-Schritt. Während dieser Zeit werden Mut-Marker nur dazu verwendet, Schadensmarker zu neutralisieren. Sie verbleiben auf den Helden, auch wenn die Bardinnen eliminiert werden. (Ein echter Ohrwurm.)

Aber dann werden die Helden müde. Entfernen Sie alle Mut-Marker bevor es in den Schritt „Eroberung“ geht (auch wenn dieser Schritt übersprungen wird). Schaden, den es während des Eroberungsschritts oder später gibt (z.B. der eines Basilisken oder Giftpfeils), trifft die Helden wieder, ohne dass sie die Zähne zusammenbeißen und ihn ignorieren können.



Gut, jetzt hast Du die Helden ein bisschen ermüdet und eingeschüchtert und vielleicht sogar ein bisschen verwundet. Noch kein Grund zum Feiern, leider. Die kommen nächste Runde wieder, inklusive Bardengesang. Wenn Du deren Moral einen wirklichen Knacks verpassen willst, musst Du ein paar Helden endgültig beseitigen.

## Totenklage

In späteren Runden funktioniert dies genauso, nur dass der Effekt des Bardenliedes dadurch vermindert wird, dass Sie Helden aus dieser Gruppe in Ihrem Kerker haben. (Bardinnen singen zwar auch über die Gefallenen, aber das ist nicht so ermutigend, wie über Sieger zu singen.)

Jede Bardin verliert 1 Lute pro Held, den Sie in diesem Kampf gefangen haben, mit Ausnahme der Paladine. (Die Bardinnen dürfen wegen der Exklusivverträge ja keine Lieder über diese dichten, Sie erinnern sich?) Sie können erkennen, wie viele Helden dies sind, indem Sie einfach die leeren Heldenplätze zählen (den Paladin-Platz dabei ignorieren).

## Beispiele:



Ha! Das letzte Beispiel zeigt, wie man den Bardeneffekt in der nächsten Runde am besten neutralisiert. Sprech mich an, wenn Ihr meine Hilfe benötigt.



# Regeln für das zweite Jahr



Wir mussten ein bisschen rumfeilen, damit die neuen Features nicht die alten Regeln verhunzen ...

## Startspieler im zweiten Jahr

Im Jahr mit 5 Jahreszeiten bleibt der Startspielermarker zum Schluss bei demjenigen, der sie während der fünften Jahreszeit hatte. Zu Beginn des zweiten Jahres wird der Marker folgendermaßen weitergereicht:

- ♦ Im Vierpersonen-Spiel geht der Marker an den dem Startspieler des ersten Jahres direkt gegenüber sitzenden Spieler (d.h., zwei Plätze nach links oder rechts).



Beim Dreipersonen-Spiel geht der Startspielermarker an den Spieler rechts vom Startspieler des ersten Jahres. (Das heißt: jetzt einen Platz nach links.)



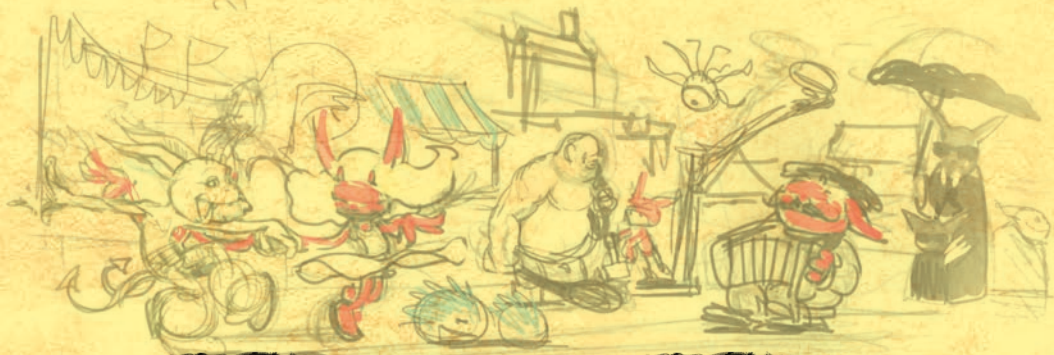
Beim Zweipersonen-Spiel bekommt derjenige Spieler den Marker, der nicht das Jahr begonnen hat. (Sprich: der andere Spieler.)



## Bösometer im Zweispieler-Spiel

Im Spiel zu zweit wird der Bosheitsanzeiger des Nicht-Spielers zu Beginn des zweiten Jahres nicht um zwei Felder nach unten gesetzt. Stattdessen wird dessen Bosheitsanzeiger direkt vor dem Kampf um 3 Felder nach unten gesetzt – und zwar in beiden Jahren.

- ♦ Behandeln Sie den Nichtspieler-Dungeon wie einen Spieler und weisen Sie ihm bei Bedarf einen Paladin gemäß der neuen Paladin-Regeln zu. (Hier landet keiner der beiden Paladine, wenn die beiden Spieler jeweils böser sind.)
- ♦ Wenn dem Nichtspieler-Dungeon ein Paladin zugewiesen wird, schicken Sie diesen sofort in die Fernen Lande. Es wird kein weiterer Paladin zugewiesen.
- ♦ Der Nichtspieler-Dungeon wird für den Rest des Spiels ignoriert. Egal, ob dem Nichtspieler-Dungeon ein Paladin zugewiesen wurde oder nicht.



# Varianten kombinieren

Die einzelnen Spielelemente dieser Erweiterung sind dazu gedacht, zusammen benutzt zu werden. Es ist aber durchaus möglich, einige Teile auszulassen und andere zu behalten.

## Vier Jahreszeiten

Wenn Sie nicht wollen, müssen Sie keine 5 Runden pro Jahr spielen. Sie können trotzdem die neuen Karten und Plättchen im Spiel lassen, was die Variationsmöglichkeiten (aber auch die Zufallsabhängigkeit) des Spiels erhöht. Wenn Sie die Bardinnen im Spiel lassen und die Spielerplan-Erweiterung nutzen, denken Sie bitte daran, dass einer der Helden-Plätze stets leer bleibt und nicht als gefangener Held gezählt wird (und damit die Effektivität der Bardin reduziert).

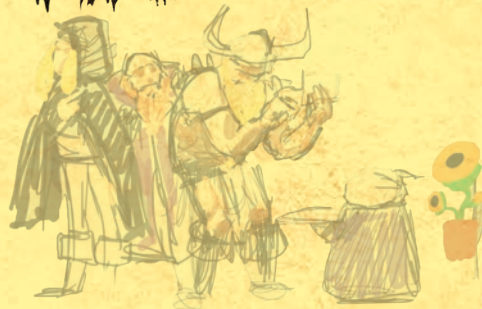


Wir empfehlen aber wirklich, für jeden Dungeon Lord, der etwas auf sich hält, das 5-Runden Spiel: Der Spielverlauf ist interessanter, der Dungeon größer und die Kämpfe epischer.

## Sonderangebote und Karneval!

Wenn Sie sich einmal an die Sonderangebote gewöhnt haben, können Sie ausprobieren, wie es war, nur mit den guten alten Standard-Aktionen zu spielen.

Wenn Sie die Sonderangebote aus dem Spiel lassen, sollten Sie auch auf den Großen Monsterkarneval verzichten. Wenn Sie auf die Feierlichkeiten verzichten, können Sie aber trotzdem die Sonderangebote im Spiel lassen.



## Paladine

Wenn Sie den alten Paladin vermissen, können Sie ihn anstelle der neuen Paladine verwenden. Aber Vorsicht: Es gibt ein Spezial-Ereignis, das die neuen Paladine ins Spiel bringt.

Eine weitere Möglichkeit, den alten Paladin zu behalten, ist die Drei-Paladin-Variante, die im Abschnitt Neue Paladine auf Seite 8 beschrieben wird.

## Kuschelmonster

Wir möchten Ihnen dringend ans Herz legen, ohne Kuschelmonster zu spielen! Bedenken Sie jedoch, dass sich diese Drecksvieher mittels eines Sonderangebots trotzdem ins Spiel einschleichen können. Also auch raus mit dieser Karte. Raus mit allem. Ist doch viel besser, alles ordentlich und vorhersagbar zu halten.

Hinweis des Lektors: Der geschätzte Leser sei darauf hingewiesen, dass der vorstehende Abschnitt eventuell nicht den offiziellen Regeln entstammt. Wir haben versucht, einen Versionsvergleich mit den Arbeitsstadien durchzuführen, bevor wir den Text an den Diener und den Dämon zum Kommentieren herausgegeben haben. Bedauerlicherweise sind diese früheren Versionen unauffindbar.

## Variante für Anfänger

Wenn Sie neue Spieler an das Spiel heranführen wollen, können Sie 5 Jahreszeiten Dungeonbau, aber nur 4 Runden Kämpfe mit weniger Helden ausspielen. Das macht es etwas einfacher als das Grundspiel.



Laaangweilig.

In dieser Variante:

- ♦ wählen Sie nur 4 Kampfkarten pro Jahr aus.
- ♦ wählen Sie keine Helden für Runde 2 aus; die Spieler erhalten erst ab Runde 3 Helden.
- ♦ verwenden Sie keine Erweiterungen des Spielerplans – zu verwirrend für Anfänger.
- ♦ verwenden Sie die Zeittafel-Erweiterung nur während des Dungeonbaus, nicht aber während des Kampfs; Kämpfe gehen über 4 Runden.
- ♦ Wenn Sie den Kampf einfacher gestalten wollen, verzichten Sie auf die Bardinnen. (Sie haben ohnehin kein Barden-Symbol auf dem Plan.) Sie können aber trotzdem die neuen Monster und Kammern nutzen.
- ♦ Bei vollkommen neuen Mitspielern können Sie auf die Sonderangebote verzichten.
- ♦ In der Variante mit nur einem Paladin ist es besser zu erkennen, wie der Paladin von Spieler zu Spieler wandert.
- ♦ Es liegt völlig an Ihnen, ob Sie den Großen Monsterkarneval und/oder die Kuschelmonster im Spiel behalten wollen.



# Kurzfassung der Erweiterungsregeln



Hier ein Schnellüberblick über alle Erweiterungsregeln, ohne viel Gequassel.



...



Braver Diener.

## Vorbereitung

- ♦ Bereiten Sie die Spielpläne, Karten und Marker so vor wie im Grundspiel. Ausnahmen finden Sie auf den Seiten 2 und 3.

## Dungeonbau

### ♦ Phase „Neue Runde“

- » Während der Runden 2 bis 5 ersetzen Sie eine Kammer durch ein Sonderangebot.
  - Ist dies „Installiere Fallen“, teilen Sie 3 Fallen aus.
- » In den Runden 1 bis 4 decken Sie jeweils die Sonderangebote für die nächste Runde auf.

### ♦ Phase „Befehle“

- » Aktionen werden in Reihenfolge und vom kürzesten zum längsten Feld ausgeführt.
- » Neue Symbole:



Alle anderen Spieler erhalten 1 Bosheit.



Sehen Sie sich eine Kampfkarte an und legen Sie sie an eine beliebige Position zurück.



Nutzen Sie zwei Kobolde, um 1 Tunnel zurückzuerobern.



Nutzen Sie drei Kobolde, um 1 Kammer zurückzuerobern.



Nutzen Sie zwei Kobolde, um einen Tunnel durch einen verbesserten Tunnel zu ersetzen.



Diese Belohnung gibt es nach der Befehlsphase.



Ziehen Sie das oberste Kuschelmonster vom Stapel und behalten es.



Nehmen Sie eine der angebotenen Fallen, bauen Sie sie auf einem Dungeonplättchen auf. (Markieren Sie das Plättchen mit einem gelben Pfeil.) Zahlen Sie die Kosten der Falle (was auch bedeuten kann, die Kosten für den Aufbau in einem Raum zu zahlen).



Werben Sie 1 Monster (oder Geist) an und nehmen Sie den angezeigten Erfahrungsmarker. Der Marker ist nun dauerhafter Teil der Monster- (oder Geister-)Kosten.



Mieten Sie 1 Raum und legen Sie ihn neben ihren Spielerplan.



Sie erhalten 1 Gold, jedoch nur, wenn ein Spieler vor Ihnen bereits 1 Gold gezahlt hat.

### ♦ Phase „Monsterkarneval“, nur in Runde 5

- » Stellen Sie die Sonderangebote aus, die sich dieses Jahr ergeben haben (nicht mehr als 1 pro Spieler).
- » Jeder Spieler nimmt eine nur ihm bekannte Zahl von Kobolden in die Hand. Diese zählen jetzt als eingesetzt. Wer die meisten Kobolde ausgeschiedet hat, darf als erster auswählen. Bei Gleichstand gewinnt der böseste Spieler.

- » Nacheinander dürfen die Spieler nun ein Sonderangebot nutzen (und danach abwerfen).
  - Sie erhalten 1 Exemplar der Dinge, die in der linken oberen Ecke abgebildet sind.
  - Bei Kammern können Sie aus dem Abwurfstapel frei auswählen; dies kostet 1 Gold.
  - Bei Monstern (oder Geistern) können Sie aus dem Abwurfstapel frei auswählen; dies kostet 1 Nahrung zusätzlich zu den Anwerbekosten.

### ♦ Phase „Produktion und Befehle zurückerhalten“

- » Angemietete Produktionskammern (neben Ihrem Plan) können nur einmalig eingesetzt werden (auch im zweiten Jahr).

### ♦ Phase „Kuschelmonster“, nur in Runde 1

- » Nach der Phase „Produktion und Befehle zurücknehmen“
- » Jeder Spieler zieht zwei Kuschelmonster-Karten.
- » Geben Sie eine Kuschelmonster-Karte nach links weiter (auch eine unbenutzte aus dem vorigen Jahr).
- » Werfen Sie 1 Kuschelmonster ab (auch ein unbenutztes aus dem letzten Jahr) und halten Sie das andere / die anderen verdeckt.

### ♦ Phase „Ereignisse“

- » Denken Sie am Zahltag an die Zusatzkosten des Erfahrungsmarkers.
- » Ignorieren Sie während dieser Phase angemietete Kammern.

### ♦ Phase „Helden“

- » Bardinnen gehen auf den letzten Platz der Reihenfolge.
- » Im Spiel zu zweit kann einem Nicht-Spieler-Dungeon ein Paladin zugeteilt werden. Dieser wird in der letzten Runde des zweiten Jahres abgeworfen.

### ♦ Rundenende




- » Im Spiel zu zweit wird der Bosheitsanzeiger des Nicht-Spielers am Ende der letzten Runde, direkt vor dem Kampf, um 3 Felder nach unten bewegt.

## Zwei Paladine

- ♦ Pro Jahr gibt es zwei Paladine.
  - » Der Elfen-Paladin kommt ins Spiel, wenn ein Spieler das Paladin-Feld auf dem Bösometer erreicht.
  - » Wenn der Elf der einzige Paladin im Spiel ist, wird er wie der Original-Paladin geführt.
  - » Der Zwergen-Paladin kommt ins Spiel, wenn 2 Spieler gleichzeitig auf oder über dem Paladin-Feld des Bösometers stehen.
  - » Der Zwerg bewegt sich dann zum bösesten Spieler, der Elf zum zweitbösesten (lt. Bösometer).
    - Dabei werden nur Spieler berücksichtigt, die sich momentan über dem Paladin-Feld des Bösometers befinden oder bereits einen Paladin haben.
    - Bevor ein Paladin bewegt wird, eventuelle Unentschieden auflösen:
      - Bei Gleichstand gilt ein Spieler, der bereits einen Zwergen-Paladin hat, als der Böseste.
      - Bei Gleichstand gilt ein Spieler, der bereits einen Elfen-Paladin hat, als der Böseste außer demjenigen mit dem Zwergen.
      - Bei gleichbösen Spielern ohne Paladin entscheidet die Spielreihenfolge. (Der Startspieler ist am wenigsten böse.)
- » Das bedeutet:
  - Der Zwerg verändert seine Position nur, wenn das Ziel auf dem Bösometer höher steht als der Spieler, bei dem der Zwerg gerade ist.
  - Wenn es einen Gleichstand zwischen den Spielern mit dem Elfen- und dem Zwergen-Paladin gibt, bewegen sich die Paladine nicht.
  - Wenn es einen Gleichstand zwischen den Spielern mit dem Elfen- und dem Zwergen-Paladin gibt und ein dritter Spieler in Sachen Bosheit an ihnen vorbeizieht, geht der Zwerg zum neuen bösesten Spieler und der Elf zu dem Spieler, der zuvor den Zwergen hatte.

- ♦ Im Kampf:
  - » Ein Spieler, der einen Paladin eliminiert, wird vom anderen Paladin ignoriert.
- ♦ Beim Spiel zu zweit:
  - » Wenn der Nichtspieler einen Paladin zugeteilt bekommt, werfen Sie diesen Paladin ab.
  - » Im Kampf gehen Paladine nicht zum Nichtspieler.

## Kampf

- ♦ Drehen Sie die Zeittafel und die zugehörige Erweiterung um. Teilen Sie alle 5 Kampfarten in Reihenfolge aus.
- ♦ Planungsphase
  - » Sie können den Kampf auch in einer angemieteten Kampfkammer austragen.
  - » Wenn ein Dungeon-Plättchen eine Falle aus dem Sonderangebot „Fallen installieren“ hat, können Sie hier zusätzlich eine Falle auf normalem Weg nutzen.
- ♦ Schlachtphase
  - » Barden-Schritt
    - Jede Bardin gibt so viele Mut-Marker wie sie  hat. Teilen Sie die Mut-Marker von vorne nach hinten zu und übergehen Sie dabei den Paladin.
    - Für jeden Helden (außer Paladinen), der dieses Jahr gefangen wurde, sinken die  der Bardin um 1.
  - » Fallen-Schritt
    - Eine installierte Falle muss benutzt werden; nach der Benutzung wird sie abgeworfen.
    - Der Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge Fallen zur Auswirkung kommen.
    - Nachdem die -Fertigkeit Schaden reduziert hat, wird eventuell übrigbleibender Schaden 1:1 mit den Mut-Markern verrechnet; die verbrauchten Mut-Marker werden abgeworfen.
  - » Monster-(und Geister-)Schritt
    - Ein Profi-Monster (oder -Geist) mit einem Erfahrungsmarker erhält +2 auf seinen ersten Angriff. Dieser Bonus kann nur einmal pro Jahr benutzt werden.
    - Jeder Held, der Schadenmarker erhält, kann diese 1:1 mit Mut-Markern abwehren; die Mut-Marker werden nach Benutzung abgeworfen.
  - » Heilungs-Schritt
    - Ein im Kampf benutztes Kuschelmonster zählt nicht als Monster, das zum Angriff geschickt wurde.
    - Außer auf der Karte steht, dass es als Monster gilt (z.B. beim Golembaby).
  - » Eroberungs-Schritt
    - Entfernen Sie zuerst alle verbliebenen Mut-Marker.
    - Wenn mehrere Effekte die Erschöpfung modifizieren, wenden Sie sie in folgender Reihenfolge an: verdoppeln, halbieren, addieren.
  - » Ende des Kampfs
    - Der Giftschaten vom Basilisken und der Giftpeil-Falle wird nun zugeteilt.

## Zweites Jahr

- ♦ Im Spiel zu zweit wird der Bosheitsanzeiger zu Beginn des zweiten Jahres nicht bewegt.
- ♦ Der Startspielermarker wandert ...
  - » im Spiel zu viert zwei Plätze nach links
  - » im Spiel zu dritt einen Platz nach links
  - » im Spiel zu zweit einen Platz nach links

## Wertung

- ♦ Zuerst die Kuschelmonster:
  - » Jeder Spieler kann Kuschelmonster verwenden, die während der Wertung genutzt werden dürfen.
  - » Danach decken alle Spieler ihre verbleibenden verdeckten Kuschelmonster auf und erhalten jeweils 1 Punkt pro Kuschelmonster.
- ♦ Danach sind die gefangenen Paladine dran:
  - » 4 Punkte pro Elf und
  - » 6 Punkte pro Zwerg
- ♦ Angemietete Kammern zählen nicht als Kammern.
  - » Bonus-Punkte, die durch angemietete Bonus-erzeugende Kammern entstehen, zählen.
- ♦ Eroberte angemietete Kammern zählen als eroberte Dungeon-Plättchen (nicht aber als Kammern).
- ♦ Der Geheimgang zählt als gar nichts, auch nicht, wenn er erobert wird.
- ♦ Alle anderen verbesserten Tunnel werden wie normale Tunnel gewertet.
- ♦ Profi-Monster (oder -Geister) werden wie normale Monster (oder Geister) gezählt.



## Neue Monster (keine Geister)



### Basilisk

Ein Basilisk ist einfach zu halten. Klar, er kreischt ziemlich rum, wenn er nix zu fressen bekommt, aber beruhigt sich bald wieder und vergisst das Ganze. Das heißt, dass Sie am Zahltag entweder 1 Nahrung oder 1 Bosheit für den Basilisken zahlen müssen. (Kann jeden Zahltag unterschiedlich sein.) Wenn Sie einen Profi-Basilisken eingestellt haben, gibt der Profi-Marker die zusätzlichen Kosten an. Im Kampf kann der Basilisk jeden Gegner mit 1 angreifen. Der Biss scheint ein bisschen schwach zu sein – bis man merkt, dass er giftig ist: Am Ende der Runde verursacht das Gift beim betroffenen Opfer 1 zusätzlichen Schaden, auch wenn der ursprüngliche Schaden von einem Mut-Marker verhindert wurde. (Analog zum Giftpfeil.)



### Glottaugen

Das ist kein netter oder politisch korrekter Name, vor allem, wenn man für sein Aussehen nichts kann, weil man halt nur ein Auge ist. Zugegeben, ein riesiges, hypnotisches Auge. Das Glottaugen kann jeden Helden aus der Reihe hypnotisieren, der dann sofort an die Spitze der Reihe marschiert (ja, auch noch vor einen Paladin). Dann greift das Glottaugen sein Opfer mit 3 an.

Wenn ihn der Angriff nicht zerlegt, bleibt der hypnotisierte Held vorne und kann von einem weiteren Monster mit einem Standardangriff attackiert werden. (Und ein Geist hat endlich die Möglichkeit, einen Paladin anzugreifen.) Am Ende der Monster- (und Geister-) Phase werden Paladine und illusionäre Helden vor den Hypnotisierten eilen, aber er bleibt der vorderste der „normalen“ Helden.



### Altvordermonster

Einmal hat das Altvordermonster fremde Dimensionen infiltriert und Kulte inspiriert, aber jetzt, wo es auf seine alten Tage etwas langsam geworden ist, schlendert es am liebsten durch einen Dungeon.

Zu den Kosten für ein Altvordermonster gehört 1 verfügbarer Kobold, den wir hier mal als persönlichen Assistenten ansehen. Wenn Sie das Altvordermonster bezahlen, wandert also 1 Kobold zurück in die Bank. Denken Sie einfach nicht drüber nach.

Und es muss ein frischer Kobold sein, also keiner, der in der laufenden Runde schon andere Arbeiten erledigt hat. Wenn Sie keinen solchen Kobold zur Verfügung haben, können Sie auch das Altvordermonster nicht bezahlen.

Das Altvordermonster kennt alle Tricks. Wenn Sie es in den Kampf schicken, können Sie sich den Schritt Schnelle Zauber sparen. Egal, wie viele die Helden haben, nie-

mand kann einen Schnellen Zauber anbringen. Langsame Zauber können wie üblich gesprochen werden, aber dann schläft das Altvordermonster schon wieder in R'l'y... in seinem Hort.

Das Altvordermonster greift zuerst den vorne stehenden Helden mit 3 an, dann alle Helden (auch den ersten) mit 1.

## Produktionskammern



### Bäckerei

In dieser nützlichen Kammer stellen die Kobolde Kuchen, Plätzchen und andere Leckereien aus verschiedenen Zutaten her, die sie im Dungeon gefunden haben. (Nicht fragen!) Sie können die leckeren Produkte der Bäckerei an Ihre Monster verfüttern oder sie im benachbarten Dorf verteilen.

Die Bäckerei muss auf einem der beiden oberen Stockwerke gebaut werden, damit nicht die ganze Anlage zugequält wird. Bei jeder Nutzung der Anlage können Sie entscheiden, ob Sie 1 Nahrung produzieren oder 1 Bosheit verlieren wollen. Wenn Sie die Bäckerei im zweiten Jahr zweimal nutzen, können Sie sich jedes Mal entscheiden, welchen der Effekte Sie haben wollen (2 Nahrung, minus 2 Bosheit oder 1 Nahrung und minus 1 Bosheit).



### Fitnesskammer

Kobolde lieben ihren Dungeon und sie bewundern die Monster, die ihn verteidigen. (Vor Geistern dagegen haben sie Angst.) Und jetzt können aus den mickrigen Kobolden sogar echte Kampfmaschinen werden! Na gut, etwas zähmere Kobolde. Die Kammer muss irgendwo an den Rand des Dungeons – Fitnessgeräte sind laut.

Während jeder Produktionsphase können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen: 1 Kobold in die Fitnesskammer stecken oder 1 Kobold aus der Fitnesskammer herausholen. Wenn Sie einen Kobold herausholen, wird er sofort verfügbar und kann direkt woanders eingesetzt werden. Im zweiten Jahr können Sie 1 oder 2 Kobolde in die Fitnesskammer hinein- oder hinausbewegen. Kobolde, die hier trainieren, kehren am Ende der Runde nicht ins Koboldkabuff zurück und Sie können neue Kobolde in die Kammer schicken, auch wenn sich dort schon welche aus den vorigen Runden aufhalten.

Im Kampf helfen Ihnen die trainierten und bewaffneten Kobolde, den Dungeon zu verteidigen. Wenn die Helden Erschöpfung erleiden, können Sie 1 Kobold aus der Fitnesskammer ins Koboldkabuff bewegen, und diese Ablenkung erzeugt bei den Helden 1 zusätzlichen Punkt Erschöpfung. (Der Effekt kann nicht von anderen Effekten – wie Wir haben einen Eindringling! oder dem Düsternen Gang – verdoppelt oder halbiert werden.)

Einen (1) Kobold solcherart einzusetzen, funktioniert nur dann, wenn die Gruppe Erschöpfung erleidet, d.h. üblicher-

weise nur ein Mal pro Runde, es sei denn, Erschöpfung wird mehrfach verteilt (wie beim Ermutigenden Gesang). Wenn in der Runde die Erschöpfung ausfällt, kann auch kein Kobold entsprechend eingesetzt werden. Kobolde, die zu Ende des Kampfes noch hier sind, sind dies auch noch zu Beginn des nächsten Jahres. Kobolde, die am Ende des Spiels hier trainieren, werden normal gewertet.

Troll-Marker haben hier nichts verloren. Wenn der Raum erobert oder abgeworfen wird, wandern alle hier anwesenden Kobolde sofort ins Koboldkabuff.

## Wertungskammer



### Li-La-Lounge

Purpur ist dieses Jahr total in. Oh, 'tschuldigung, natürlich: lila. Lade ein paar Kumpels auf ein paar Drinks ein und erwähne so nebenbei deine neuen Monster, die zufälligerweise alle lila sind. Du erhältst 2 Punkte für jedes Altvordermonster und 1 Punkt für jeden Basilisken sowie 1 Punkt für jedes Glottaugen.

## Kampfkammer



### Halle des Chaos

Vielleicht hast du sogar schon so einen Raum, in dem das Chaos jede Spur von Ordnung gründlich beseitigt hat. In diesem speziellen Raum sind die Helden ein bisschen durcheinander: Die Gruppe hat 1 und 1 weniger zur Verfügung als üblich. (bleiben unbeeinflusst – für Bardinnen ist es hier auch nicht schlimmer als in einer lärmenden Taverne.) Während der Eroberung erleidet die Gruppe noch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung. Diese Auswirkung wird nicht von anderen, verdoppelnden oder halbierenden Effekten beeinflusst. (Sie kann aber zu anderen addierenden Effekten wie der Fitnesskammer hinzugezählt werden.)

## Verbesserte Tunnel

Ein Verbesserter Tunnel bleibt ein Tunnel: Er wird besteuert, man kann in ihm Gold schürfen oder ihn durch eine Kammer ersetzen usw. Darüber hinaus hat er aber jeweils noch einen zusätzlichen Effekt.



### Werkzeuglager

Das Werkzeuglager bewirkt, dass in allen angrenzenden Produktionskammern 1 Kobold weniger benötigt wird. Jede Kammer kann diesen Bonus jedoch nur ein Mal pro Runde nutzen. Wenn eine Kammer z.B. im zweiten Jahr 3 Kobolde benötigt, können Sie entweder 2 Kobolde hinschicken, um die Kammer ein Mal zu nutzen, oder 5 Kobolde für eine zweimalige Nutzung. Es ist aber erlaubt, den Bonus in einer Runde in

mehreren Räumen gleichzeitig zu nutzen. Das Werkzeuglager gibt keinen Bonus bei der Fitnesskammer (aber bei der Magischen Kammer ... fragen Sie nicht, warum).



### Foyer

Ein Ohrensessel und ein exotischer Teppich geben jedem angrenzenden Raum einen Hauch von Klasse. Während der Wertung gibt es 1 Punkt für das Foyer und je 1 Extra-Punkt für jeden angrenzenden, uneroberten Raum.



### Düstere Gang

„He, wer hat die Fackeln ausgeputzt?“ – „Autsch!“ – „Was war das?“ – Jawoll, die Helden werden ihre liebe Schwierigkeit mit der Eroberung dieses Tunnels haben: Wenn sie es versuchen, behandeln Sie jede Kampfkarte so, als hätte sie doppelt so viele -Symbole. Diese Verdoppelung zählt nur für den auf der Kampfkarte aufgedruckten Wert, nicht für zusätzliche Effekte wie etwa Zusatz-Erschöpfung durch trainierte Fitness-Kobolde oder durch Blubbs.



### Geheimgang

Nur ein Tunnel. Aber ... psst ... geheim! Niemand weiß von dem Tunnel, nicht einmal das Ministerium. Und das heißt: steuerfrei! Im Spiel heißt das, dass jede Karte, jede Regel oder jeder Effekt, die Tunnel zählen, diesen speziellen Tunnel ignorieren.

Helden können den Geheimgang während des Kampfes finden (Geheimgänge finden gehört ja zur Definition des Helden) – aber es ist egal, ob sie ihn erobern oder nicht, weil er in der Wertung nicht auftaucht. Nicht bei der Nebenwertung zum Lord des Kampfes, aber auch nicht bei der Zählung für den Lord der Tunnel.

Anmerkung: Dies ist der einzige der Verbesserten Tunnel, der auch dann noch eine Auswirkung hat, wenn er erobert ist. Deswegen hat er sein Symbol auch auf beiden Seiten – die anderen Tunnel verlieren ihre Wirkung ja, wenn sie erobert werden.



### Mithril-Ader

Volltreffer! Wenn Sie den Befehl Gold schürfen geben, können Sie 2 Kobolde in diesen Tunnel schicken, die jeder 1 Gold einbringen. Kobolde, die in diesem Tunnel arbeiten, zählen nicht gegen das vom Ministerium auferlegte Limit gemäß Ihrer Dungeonlizenz. (Mithril-Abbau ist erst seit ein paar Jahrhunderten populär, und das Ministerium beabsichtigt nicht, wegen einer Modeerscheinung die Regularien zu ändern.)

Das heißt z.B., dass Sie mit der Aktion Gold schürfen 1 oder 2 Kobolde in diesen Tunnel schicken dürfen und 2 Kobolde, die in 2 anderen Tunneln schürfen. Jeder eingesetzte Kobold bringt ein Gold ein.

# Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustrationen: David Cochard  
Grafik-Design: Filip Murmak  
Übersetzung: Thomas Römer  
Lektorat: Heiko Eller, Carsten-Dirk Jost und Monika Dillingerová

**Spieltester:** Kreten, Vitek, dilli, Filip, Zuzka, Venca, Jéna, Marcela, Peta, Bára, Yim, Vytick, Paul, Jirka Bauma, Deli, David, Radka, Petr, Flygon, Yurri, Markéta, Fanda, Michal, Patrik, Mišo, Bobo, Nef, der Šimunek-Clan und andere aufstrebende Dungeon Lords des Brettspiel-Clubs Brno, vom Ausflug zum Spiel am See und auf verschiedenen tschechischen und internationalen Spieletreffen.

**Dank an:** Drew Sonnenberg, Chris Wilczewski und Matt Eyo-Tonks, deren Ideen wir für einige der neuen Spezial-Ereignisse verwendet haben. Ihr seid schon genau richtig verrückt!

**Besonderen Dank an:** David für einen weiteren Schwung großartiger Zeichnungen, Jason für tage- und nächtlanges Brüten über kreativen Übersetzungen ins Englische, Paul für seine netten Vorschauen, Filip für ... du weißt schon was, und alle Leute bei CGE für die Aufmerksamkeit, die sie Dungeon Lords und Die fünfte Jahreszeit haben angedeihen lassen.

© Czech Games Edition, Oktober 2012, [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com)

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger Spieleverlag, [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

**Heidelberger  
Spieleverlag**



**CGE**  
Czech Games Edition